

✕ Generazione delle Armi

Una volta costruita l'Officina clicca su di essa e quindi sull'icona preposta , oppure vai sul menu principale nell'apposita sezione.



Ti si aprirà quindi il pannello **costruzione oggetti**.



Sulla **sinistra** si ha la lista degli item costruibili, ovvero:

- **Equipaggiamenti per le navi (cannoni, vele, scafi, timoni)**
- **Consumabili** come le **bende** e le **razioni** per la ciurma degli Avamposti

In assenza dei requisiti necessari per il *crafting* di un oggetto, questo verrà mostrato **oscurato**. Per esempio, nel caso del cannone "standard" è mostrata la **skill** che è necessaria per produrre item di qualità superiore (nel caso specifico *Lavorazione metalli*), il **costo in risorse** e i **materiali di costruzione**. Alcuni oggetti possono essere infatti costruiti di **differenti fatture** (ovvero di materiali diversi, quindi per esempio cannoni di acciaio o di mithril) e **differente qualità** (novizio, apprendista... fino ad arrivare al supremo). Fattura e qualità **incidono sulle caratteristiche** dell'oggetto prodotto. Per costruire un oggetto di una determinata fattura è necessario dotarsi dei materiali appositi, mentre per aumentare la qualità si deve avere un opportuno livello di skill specifica, che sale con l'esperienza. Questo approccio consente di avere una **vasta gamma di item unici**, ognuno con caratteristiche e nomi distintivi. Questi concetti saranno comunque meglio approfonditi nei paragrafi successivi.

Concentrandoci sulle armi, si possono costruire tre tipologie di armi differenti:

- **Cannoni standard:** richiedono **3** barre di metallo
- **Bombarde:** richiedono **2** barre di metallo
- **Cannoni lunghi:** richiedono **4** barre di metallo

NB: per costruire un cannone puoi utilizzare materiali **esclusivamente di un tipo** (es. 4 barre di bronzo) e non puoi mischiarli tra di loro

Puoi costruire solo un arma per volta, a meno che tu non desideri godere dei benefici dei **giocatori [Premium]**: in questo caso potrai disporre della capacità di **costruire consecutivamente** massimo 15 oggetti dello stesso tipo e di **metterne in coda** altri 15.

Una volta selezionato l'oggetto che desideri costruire, il **materiale** e la **qualità** si dovrà selezionare la **quantità** (se si gode dei vantaggi **[Premium]**) e quindi premere su **Avvia fabbricazione**. Come mostrato dall'immagine sottostante, per costruire 4 cannoni si può sfruttare in questo momento solo l'acciaio e il titanio, visto che la quantità di mithril sarebbe insufficiente (venendo infatti oscurato).

Officina

Cerca oggetto...

Cannone
Lavorazione Metalli

Bombarda
Lavorazione Metalli

Cannone a canna ri...
Lavorazione Metalli

No name
Lavorazione Stoffe

No name
Lavorazione Legnami

No name
Lavorazione Legnami

Benda
Lavorazione Stoffe

Razione

Ricambio
Lavorazione Legnami

Cannone

Un cannone standard, con buona gittata e capace di infliggere danni ingenti!

Skill: **Lavorazione Metalli**

Difficoltà da fattura e qualità materiale

Metalli: 3x

COSTO RISORSE

6000

14000

800

MATERIALI DI COSTRUZIONE

Barra di Acciaio

Disponibili: 175

Barra di Titanio

Disponibili: 20

Barra di Mithril

Disponibili: 8

Novizio

Apprendista

Maestro

Virtuoso

Supremo

Difficoltà

88

Tempo

20m

Materiali

12

QUANTITÀ

4

Avvia fabbricazione

Come si può notare, viene riportata anche la **difficoltà di costruzione** in scala da 1 a 100. Maggiore la qualità dell'oggetto che si vuole costruire e **maggiore l'abilità richiesta** per produrlo: nel caso del cannone di titanio del supremo, riportato sopra, il valore è pari a 88, quindi discretamente alto. La difficoltà non esprime altro che il **livello di skill (in questo caso Lavorazione metalli) necessario** a costruire l'arma. In realtà, come spiegato anche nell'apposita sezione, non è strettamente necessario che la skill risulti di quel livello per creare l'arma, ma tentare di fabbricare un'arma di fattura elevata con una skill bassa spesso porterà a **fallimento della costruzione** e a sprecare materiale. Viceversa, se la propria skill è più alta di quanto richiesto la probabilità sarà molto maggiore fino ad assicurarsi, quando lo scarto tra livello di skill attuale e quello richiesto è sufficiente, di produrre il 100% degli item messi in produzione. In ogni caso, ogni tentativo andato a vuoto farà crescere la tua skill.

Se sei sufficientemente **bravo e/o fortunato**, una volta terminato il tempo **troverai nell'inventario del tuo magazzino il cannone desiderato**.

Livelli di "Fabbrica artiglieria" ideali in base a fattura e qualità					
	Novizio	Apprendista	Maestro	Virtuoso	Supremo
Ferro	Non costruibili, acquistabili solo in Shop/Emporio				
Rame	12	22	32	42	52

Livelli di "Fabbrica artiglieria" ideali in base a fattura e qualità					
Bronzo	24	34	44	54	64
Acciaio	36	46	56	66	76
Titanio	48	58	68	78	88
Mithril	60	70	80	90	100

NB: essere un artigiano perfetto richiede **molta esperienza**. Anche se la tua skill "Fabbrica artiglieria" raggiunge il valore richiesto dalla difficoltà di un'arma di un certo materiale e di una certa fattura, comunque **potrai fallire la costruzione** (in generale in una proporzione del 40%). Pertanto, quando si parla di livello "**ideale**" si intende il livello al quale la probabilità di riuscire a costruire quel tipo di arma **supera** la probabilità di fallimento. Man mano che la skill **sale e supera sempre di più** la difficoltà richiesta la % di fallimento calerà progressivamente fino ad azzerarsi del tutto o quasi.

Andiamo ora ad approfondire le caratteristiche delle armi.

Qualità del Materiale

La qualità del materiale influisce sulle **statistiche di base** dell'arma. Ogni materiale ha un proprio modificatore che determina le seguenti proprietà:

Nome: La qualità del materiale viene tradotta in un **suffisso** nel nome dell'arma, ad esempio:

- **Ferro**
- **Rame**
- **Bronzo**
- **Acciaio**
- **Titanio**
- **Mithril**

Le **armi di ferro** sono quelle che si possono **comprare all'emporio** sulla propria isola e **non possono essere prodotte!** Il materiale però può essere ricercato nelle isole del tesoro per far salire inizialmente la skill "Estrazione minerali" (vedi [materiali e risorse](#))

Esempio: le armi di ferro (quelle base fornite dal gioco ed acquistabili all'Emporio) hanno 15 secondi di tempo di ricarica, per ciascun livello di materiale migliore si guadagna 1 secondo nel tempo di ricarica.

Fattura dell'Arma

La fattura, che rappresenta il livello di abilità dell'artigiano, modifica ulteriormente le caratteristiche dell'arma. Viene aggiunto un **suffisso** al nome in base alla fattura, le fatture disponibili sono:

- **Novizio**
- **Apprendista**
- **Maestro**
- **Virtuoso**
- **Supremo**

Statistiche

A seconda della fattura, le armi ricevono miglioramenti significativi in termini di danno minimo, range di danno e altre statistiche. Ad esempio, un'arma "del supremo" avrà statistiche decisamente superiori rispetto ad una "del novizio".

Esempio: Per ciascun livello di fattura migliore si guadagnano 0.5 secondi nel tempo di ricarica.

NB: Il Tempo di Ricarica NON può andare sotto i 4 secondi.

La generazione del nome delle armi in base a qualità e fattura è una caratteristica essenziale poiché permette ai giocatori di **identificare rapidamente le caratteristiche delle armi** e di personalizzare la propria esperienza di gioco. Attraverso questo sistema, ogni arma diventa un **elemento unico**, contribuendo alla profondità e alla varietà del *gameplay*.

Come funzionano abilità e prefissi delle armi

Nel gioco, ogni volta che viene generata un'arma, di livello superiore al novizio potrà acquisire delle **abilità** assegnate in maniera randomica. Questi effetti influenzano il comportamento dell'arma, **migliorandone le prestazioni** in vario modo.

Ad esempio:

Un'arma con il suffisso "Feroce" avrà un aumento del danno minimo tra 1 e 4.

Un oggetto con il suffisso "Celere" ridurrà il tempo di attacco, migliorando la velocità.

Gli effetti delle abilità vengono già inclusi nelle statistiche dell'oggetto quando viene generato, non vanno aggiunti ulteriormente.

- **Danno minimo aumentato ("Feroce"):** 🦅 incrementa il **danno minimo** inflitto agli avversari

- **Danno massimo aumentato ("Potente"):**  incrementa il **danno massimo** inflitto agli avversari
- **Danno aumentato ("Brutale"):**  aggiunge un **valore fisso** al danno inflitto

NB: Danno Minimo Aumentato e Danno Massimo Aumentato sono già sommati nelle caratteristiche dell'arma. Viceversa, Danno Aumentato è un bonus che **NON** è stato sommato nelle caratteristiche dell'arma e che verrà sommato invece al range di danni del danno visibile. I danni effettuati dal cannone inoltre **dipendono fortemente dalla skill Maestro d'Armi** (vedi in seguito e nella [pagina apposita](#)).

- **Probabilità di critico migliorata ("Micidiale"):**  aumenta la **probabilità di colpo critico**
- **Critico migliorato ("Devastante"):**  aumenta i **danni da colpo critico**
- **Difficoltà ridotta ("Efficiente"):**  diminuisce il **livello minimo richiesto** per utilizzare l'oggetto
- **Tempo di ricarica ridotto ("Celere"):**  riduce il tempo di ricarica, aumentando la **cadenza di fuoco**
- **Protezione maggiorata ("Corazzato"):**  il marinaio che utilizza l'arma subirà **meno danni quando colpito**

NB: sebbene il prefisso dell'arma sia **unico** (anche per ragioni di spazio) le **abilità possono cumularsi**. Scorri sempre il mouse/clicca sull'arma per identificare quali abilità ha il tuo cannone e non farti ingannare solo dal nome.



Sebbene l'abilità riportata nel nome sia "**micidiale**", in realtà quest'arma ha anche bonus in termini di danno minimo, danno generale e tempo di ricarica, oltre alla probabilità di critico migliorata (che è il bonus principale per cui dà il nome all'arma).

Incidenza di Maestro d'armi

NB: come spiegato nell'[apposita sezione](#), i danni delle armi sono **fortemente influenzati dalla skill Maestro d'Armi**, specie per le armi costruite coi **materiali di qualità superiore**. Il sistema informa l'utente dell'incidenza della skill proprio nel **pannello Info** dell'arma in questione, **segnalando in rosso il modificatore danni** attualmente presente in base al livello di skill e al tipo di arma usato.

Cannone

×

Cannone

LIV.
80

×

Proprietà

Dettagli

133~159

-15%

45

5.5 s

45

+95%
10 su 100

0%

comune, pesa 150 kg (150 kg/unità)

In questo caso, per esempio, con **skill al 70** la riduzione dei danni sulle armi di mithril è del - **15%**, come mostrato.

Livello minimo necessario per l'utilizzo dei cannoni, numero di bonus previsto e tempo di ricarica base (al netto di eventuali bonus)					
Materiale/Qualità	Novizio	Apprendista	Maestro	Virtuoso	Supremo
Rame	Livello: 15 Bonus: 2	Livello: 15 Bonus: 2	Livello: 15 Bonus: 2	Livello: 15 Bonus: 2	Livello: 15 Bonus: 2
Tempo di ricarica base	12.5 s	12 s	11.5 s	11 s	10.5 s
Bronzo	Livello: 30 Bonus: 3	Livello: 30 Bonus: 3	Livello: 30 Bonus: 3	Livello: 30 Bonus: 3	Livello: 30 Bonus: 3
Tempo di ricarica base	12 s	11.5 s	11 s	10.5 s	10 s

Livello minimo necessario per l'utilizzo dei cannoni, numero di bonus previsto e tempo di ricarica base (al netto di eventuali bonus)					
Acciaio 	Livello: 45 Bonus: 4	Livello: 45 Bonus: 4	Livello: 45 Bonus: 4	Livello: 45 Bonus: 4	Livello: 45 Bonus: 4
Tempo di ricarica base	11.5 s	11 s	10.5 s	10 s	9.5 s
Titanio 	Livello: 60 Bonus: 5	Livello: 60 Bonus: 5	Livello: 60 Bonus: 5	Livello: 60 Bonus: 5	Livello: 60 Bonus: 5
Tempo di ricarica base	11 s	10.5 s	10 s	9.5 s	9 s
Mithril 	Livello: 75 Bonus: 6	Livello: 75 Bonus: 6	Livello: 75 Bonus: 6	Livello: 75 Bonus: 6	Livello: 75 Bonus: 6
Tempo di ricarica base	10.5 s	10 s	9.5 s	9 s	8.5 s