

# Come vengono generati gli equip

- Generazione delle Armi
- Generazione degli Scafi
- Generazione dei Timoni
- Generazione delle Vele

# Generazione delle Armi

Nel sistema di generazione dei nomi delle armi, le armi vengono create e personalizzate in base a due parametri principali: la qualità del materiale e la fattura (livello dell'artigiano). Questo approccio consente di avere una vasta gamma di armi uniche, ognuna con caratteristiche e nomi distintivi.

## 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 prefisso nel nome dell'arma, ad esempio:

- o Ferro
- o Rame
- o Bronzo
- o Acciaio
- o Titanio
- o Mithril

Le armi di ferro sono quelle che si possono comprare all'emporio sulla propria isola

**Qualità:** Ogni materiale fornisce anche modifiche a statistiche come danno, probabilità di critico e abilità. Ad esempio, le armi in Mithril hanno una percentuale di danno che aumenta e una probabilità di critico significativamente maggiore rispetto a quelle in rame.

## 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 e i rispettivi suffissi sono:

- Novizio: "del novizio"
- Maestro: "dell'apprendista "
- Grande: "del maestro"
- Supremo: "del virtuoso"
- Divino: "del 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 a una "del novizio".

# Conclusione

La generazione del nome delle armi in base a qualità e fattura è una caratteristica essenziale poiché permette ai giocatori di identificare rapidamente le capacità 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 i Suffissi delle armi Nel gioco, ogni volta che viene generata un'arma, di livello superiore al novizio a random potrà acquisire delle abilità. Essa può avere un prefisso (ad esempio "Micidiale" per il danno critico o ad esempio "Crudele" per il danno massimo). Questi effetti influenzano il comportamento dell'abilità, migliorando le prestazioni del personaggio in vari modi.

*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.

## 1. Danno Minimo Aumentato ( Prefisso: Feroce)

Descrizione: Incrementa il danno minimo inflitto agli avversari.

Valori possibili: Da +1 a +4.

## 2. Danno Massimo Aumentato ( Prefisso: Potente)

Descrizione: Incrementa il danno massimo inflitto agli avversari.

Valori possibili: Da +1 a +6.

## 3. Danno Aumentato ( Prefisso: Brutale)

Descrizione: Aggiunge un valore fisso al danno inflitto.

Valori possibili: Da +1 a +5.

## 4. Percentuale di Critico Migliorata ( Prefisso: Devastante )

Descrizione: Aumenta la percentuale di danno inflitto con colpo critico.

Valori possibili: Dal 5% al 50%.

## 5. Probabilità di Critico Aumentata ( Prefisso: Micidiale)

Descrizione: Aumenta la probabilità di infliggere un colpo critico.

Valori possibili: Da +1 a +4%.

## 6. Difficoltà Aumentata ( Prefisso: Esigente )

Descrizione: Incrementa il livello minimo richiesto per utilizzare l'oggetto.

Valori possibili: Da +1 a +10.

## 7. Velocità Aumentata ( Prefisso: Celere )

Descrizione: Riduce il tempo di azione, aumentando la velocità di attacco.

Valori possibili: Da -1 a -2 secondi (valori più bassi indicano maggiore velocità).

## 8. Resistenza Aumentata ( Prefisso: Durevole )

Descrizione: Aumenta la resistenza dell'oggetto, ovvero ne aumenta gli HP.

Valori possibili: 3, 5 o 8.

# Generazione degli Scafi

La generazione dei nomi degli scafi è un elemento cruciale che influisce non solo sull'estetica, ma anche sulle prestazioni delle navi. Ogni scafo è definito da due fattori principali: la qualità del materiale e la fattura, che rappresenta l'abilità dell'artigiano. Questi fattori determinano le caratteristiche del nome e le statistiche del scafo stesso.

# Generazione dei Timoni

In Pirates War, la generazione dei nomi dei timoni è un aspetto importante del gameplay, poiché influisce sulle prestazioni e sulla manovrabilità delle navi. Ogni timone è caratterizzato da due fattori principali: la qualità del materiale e la fattura, che rappresentano rispettivamente il tipo di materiale utilizzato e l'abilità dell'artigiano che lo ha realizzato.

# Generazione delle Vele

Le vele sono un componente cruciale delle navi in Pirates War, influenzando la velocità e la manovrabilità delle imbarcazioni. Il sistema di generazione dei nomi delle vele combina la qualità del materiale e la fattura, che rappresenta l'abilità dell'artigiano, per creare oggetti unici e prestazionali.