


# Gli Oggetti

Oggetti del mondo di PiratesWar e il loro funzionamento

- Introduzione
- Come vengono generati gli equip
  - Generazione delle Armi
  - Generazione degli Scafi
  - Generazione dei Timoni
  - Generazione delle Vele
- Organizzazione degli oggetti
- Le Mappe del Tesoro 

# Introduzione

Pirates War presenta un sistema di oggetti complesso e coinvolgente che contribuisce notevolmente all'esperienza di gioco.

Gli oggetti non solo possono fornire abilità ai personaggi, ma giocano anche un ruolo chiave nella personalizzazione e nella strategia del gameplay.

## Tipi di Oggetti

### Armi

Le armi sono essenziali per infliggere danni ai nemici. Ogni arma ha le sue caratteristiche uniche, come danno, velocità d'attacco e critico, che influenzano il modo in cui affronti le battaglie.

### Scafi

Gli scafi offrono maggiore resistenza e sono cruciali per la sopravvivenza della nave durante gli scontri. Un buon scafo non solo aumenta la salute della nave, ma può anche migliorare altre statistiche, come la velocità e la manovrabilità.

### Vele

Le vele sono un altro componente fondamentale delle navi. Offrono maggiore velocità e possono determinare la capacità della nave di navigare in acque difficili o di fuggire rapidamente dagli avversari.

### Timoni

I timoni influenzano la manovrabilità della nave. Un timone di alta qualità permette manovre più precise, essenziali durante le battaglie navali o quando si naviga in condizioni avverse.

### Accessori

Ti permettono di personalizzare il tuo personaggio, potrai anche trovare accessori e amuleti che forniscono bonus variabili alle tue abilità.

### Consumabili

Questi oggetti, come pozioni e scroll, forniscono benefici temporanei, come il ripristino della salute o il potenziamento delle abilità.

## Oggetti Magici e Rari

gli oggetti possono essere comuni, magici, rari, unici o set. Gli oggetti magici hanno affissi che conferiscono loro effetti speciali, mentre gli oggetti rari offrono proprietà più elevate e affissi casuali.

## Rarietà e Affissi

Gli oggetti sono classificati in base alla loro qualità e potenza, il che influisce sulle loro statistiche e abilità.

## Sistema di Crafting

Il crafting su Pirates War consente ai giocatori di costruire o combinare vari oggetti per crearne di nuovi.

## Commercio e Economia

Il commercio tra giocatori è una componente importante dell'economia di Pirates War. I giocatori possono scambiare oggetti, aumentando la loro capacità di ottenere equipaggiamento migliore e rarità.

Come vengono generati gli  
equip

Come vengono generati gli equip

# 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.

Come vengono generati gli equip

# 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.



Come vengono generati gli equip

# 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.

Come vengono generati gli equip

# 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.

# Organizzazione degli oggetti

# Le Mappe del Tesoro

Le mappe del tesoro sono oggetti preziosi che conducono a nascondigli segreti pieni di ricchezze. Trovarne una può cambiare le sorti di un capitano, ma ottenerle non è sempre facile. Possono essere recuperate in diversi modi, ognuno con i suoi rischi e vantaggi.

## Come Ottenere una Mappa del Tesoro

### Indagando nella Taverna

Le taverne sono luoghi pieni di storie, segreti e marinai dal passato burrascoso. Alcuni di loro potrebbero aver visto o sentito parlare di un tesoro nascosto, ma non sempre saranno disposti a rivelarlo gratuitamente.

- **Usa il rum** per sciogliere la lingua dei vecchi lupi di mare: più ne offri, più dettagli potrebbero fornire.
- Alcune voci potrebbero essere false o esagerate, quindi dovrai essere abile a scegliere le informazioni più affidabili.

### Bottiglie alla Deriva

L'oceano è vasto e pieno di segreti dimenticati. Ogni tanto, antiche mappe vengono sigillate in bottiglie di vetro e abbandonate alle onde, aspettando che qualcuno le ritrovi.

- Le bottiglie possono essere avvistate mentre si naviga in mare aperto.
- Il loro contenuto può variare: alcune contengono mappe dettagliate, altre solo del buon vecchio rum!
- Potrebbero essere trappole o segnare luoghi già saccheggiati. Attenzione alle sorprese!

### Missioni e Ricompense

Alcune mappe vengono offerte come ricompensa per missioni particolari.

- **Personaggi enigmatici** potrebbero offrire una mappa in cambio di favori particolari o prove di valore.

# Decifrare la Mappa

Non tutte le mappe sono facili da interpretare. Alcune indicano coordinate precise, altre mostrano solo disegni approssimativi di un'isola. A volte, per comprenderle, sarà necessario trovare altri indizi o utilizzare strumenti di navigazione come bussole e sestanti.

## Attenzione ai Cacciatori di Tesori!

Un tesoro sepolto attira sempre l'attenzione. Non sarai l'unico a cercare queste ricchezze perdute, potresti trovarti a competere con altri pirati o avventurieri per rivendicare il bottino. Assicurati di non far trapelare troppe informazioni, o potresti avere più nemici del previsto!

# Generazione delle Mappe in taverna

## Determinazione del Tesoro

Ogni mappa è associata a un tesoro. Se non è specificato, il gioco seleziona un tesoro casuale basato sul livello della mappa. Questo livello influisce sulla difficoltà e sulla ricchezza del tesoro.

## Livello della Mappa

Il livello della mappa determina:

Difficoltà: Mappe di livello più alto presentano sfide maggiori.

Numero di Nascondigli: Più alto è il livello, più nascondigli ci saranno.

Ricompense: Tesori più ricchi sono associati a mappe di livello superiore.

## Nascondigli Segreti

Ogni mappa ha diversi nascondigli segreti. Il numero di nascondigli è proporzionale al livello della mappa:

Livello 1-2: Pochi nascondigli, da 1 a 3.

Livello 3-5: Numero medio di nascondigli, da 2 a 5.

Livello 6-9: Molti nascondigli, con possibilità di più di 5.

## Nascondigli Segreti nascosti

Le mappe di livello più alto potrebbero presentare nascondigli senza coordinate, dovrete usare la vostra abilità di esploratori per cercare nell'isola e scovare questi nascondigli.



## Trappole nei Nascondigli

Le trappole sono una sfida aggiuntiva nei nascondigli:

Presenza di Trappole: Aumenta con il livello della mappa. Mappe di livello più alto hanno una maggiore probabilità di trappole.

Difficoltà di Disinnesco: Determinata dal livello della mappa. Le trappole possono essere disinnescate con abilità specifiche.

Conseguenze: Se non riuscite a disinnescare una trappola, potreste perdere il bottino e subire danni alla ciurma.

## Doblioni e Ricompense

Il numero di dobloni in un nascondiglio dipende dal livello della mappa e dal numero di nascondigli. Se una trappola esplode, potreste perdere parte del bottino.

## Isola del Tesoro

Ogni mappa è legata a un'isola del tesoro. Se non è già impostata, il gioco seleziona un'isola casuale vicina alla vostra posizione.

La vostra abilità in cartografia vi permetterà di sapere già le coordinate dell'isola del tesoro, in caso contrario avrete informazioni approssimative.

## Scoprire il Tesoro

Aprendo una mappa, potrete vedere i dettagli sull'isola del tesoro e sui nascondigli. Le vostre abilità in cartografia possono aiutarvi a scoprire le coordinate precise dell'isola.